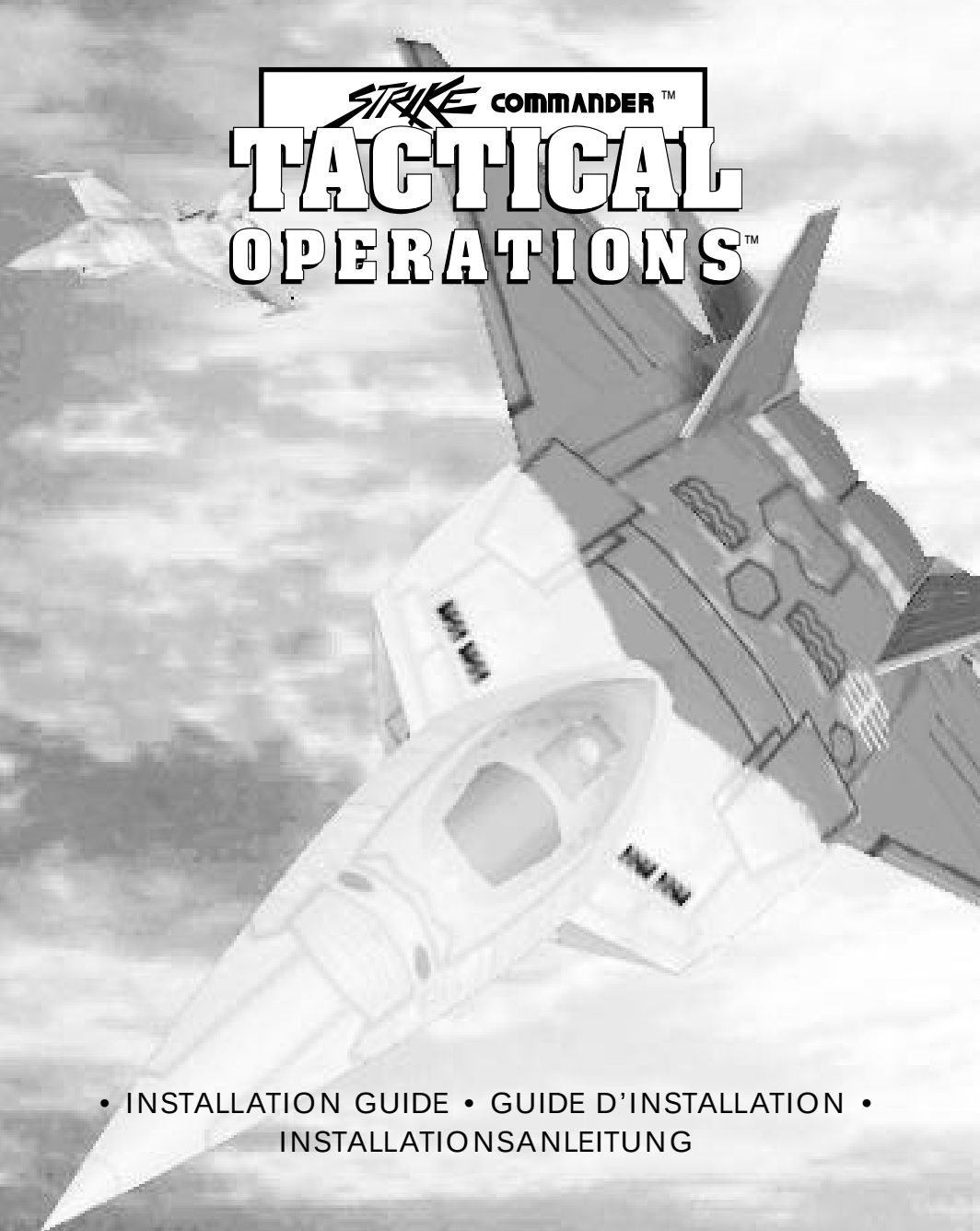


• INSTALLATION GUIDE • GUIDE D'INSTALLATION •
INSTALLATIONSANLEITUNG

STRIKE COMMANDER™: TACTICAL OPERATIONS™
INSTALLATION GUIDE

QUICK INSTALLATION

1. Turn on your computer and wait for a DOS prompt.
2. Insert Disk 1 of *Tactical Operations* into a floppy drive.
3. Type the letter of that drive (A: or B:), then press ENTER.
4. Type INSTALL, then press ENTER This begins the installation program.
5. Choose the type of install you want from the installation menus.
6. When asked, verify the destination of the installation.
7. When you have done this, installation proceeds. You have to swap disks periodically. The installation program prompts you when this is necessary.

REQUIREMENTS

Tactical Operations requires *Strike Commander* to run. A partial installation of *Strike Commander* is sufficient to install and run *Tactical Operations*.

Tactical Operations has the same memory and hardware requirements as *Strike Commander*, with the following exception: A fully-installed version of *Tactical Operations* requires 11MB of disk space in addition to that required by *Strike Commander*. A partial-installation of *Tactical Operations* requires 7MB in addition to *Strike Commander*.

Both *Strike Commander* and *Tactical Operations* support the DOS 6.0 DoubleSpace disk compression utility.

INSTALLATION MENU

Full Installation. This option attempts to install all of *Tactical Operations* to the disk and directory you specify.

Partial Installation. This option allows you to install only a portion of *Tactical Operations* to your disk. Using this option saves space on your disk but causes the game to pause periodically to unpack and repack parts of the game.

Abort Installation. This option allows you to cancel the installation process.

Is This The Correct Path? When you have specified your installation mode, you are prompted to verify the destination path of the installation.

If you select YES, *Tactical Operations* is installed into the specified directory.

If you select NO, you are asked to input the destination for the installation. When you have entered your selection, you are asked to verify your destination again.

Tactical Operations is not a stand-alone game. You must install it in the same directory as *Strike Commander*.

Tactical Operations automatically replaces your *Strike Commander* executable file. This makes the upgraded features in *Tactical Operations* available to your *Strike Commander* missions. Your saved games are left intact.

If you ever need to reinstall *Strike Commander*, you need to reinstall *Tactical Operations* as well. If you only change your configuration (sound card, etc.), you do not need to reinstall *Tactical Operations*.

ONLINE HELP

Press F1 for *Tactical Operations* online installation help.

RUNNING *TACTICAL OPERATIONS*

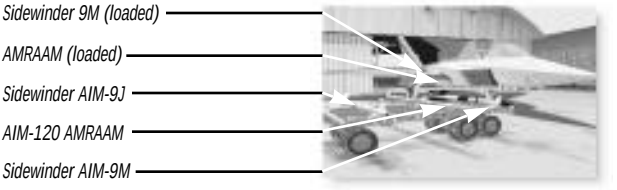
To run *Tactical Operations*, type SCTO1 (O not zero) from within the Strike Commander directory. If you select LOAD GAME from the startup menu in *Tactical Operations*, you might see two types of saved games. Saved games in black are *Tactical Operations* games. You load a *Tactical Operations* game just like you load a game in *Strike Commander*.

TRANSFERRING YOUR CHARACTER FROM *STRIKE COMMANDER*

You can transfer your character to *Tactical Operations* from any *Strike Commander* saved game. If you select load game from the startup menu in *Tactical Operations*, the saved games in white are from *Strike Commander*. Select one of these games, and your character's name, callsign and killboard stats are transferred from the *Strike Commander* game you selected to a new *Tactical Operations* game — the *Strike Commander* game you selected is not affected. (Your *Strike Commander* saved games are not available from the *Tactical Operations* Barracks Option Screen.)

LOADING WEAPONS ON THE F-22 *LIGHTNING II*

In *Tactical Operations*, you have opportunities to fly missions with the F-22 *Lightning II*. The F-22 can carry a maximum of two AMRAAMs and two Sidewinders (either -J or -M). No other weapons may be loaded, as this is a dedicated air interceptor. Whenever you fly a mission with this plane, its default loadout is a full load. If you wish to adjust the loadout, you can click on the loaded weapons on the plane, just as in *Strike Commander*.



Default loadouts are treated just as they are in *Strike Commander*. If the default weapons are not available in your inventory, they are not loaded. If you do not use them during the course of your mission, they are added back into your inventory when you return.

The weapons are loaded under the wing by the intake.

RUDDER PEDAL/SECOND JOYSTICK

To use rudder pedals or a second joystick to control the yaw on your plane:

- Make sure the pedal unit or second joystick is connected to your machine.
- Go to the option screen (ALT-O). Select FLIGHT. Select RUDDER PEDALS.

Using rudder pedals does not affect the , (comma) and . (full stop) yaw controls, but provides an alternative if you have the hardware.

REALISTIC DYNAMICS

Tactical Operations provides the ability to fly under more realistic conditions. Your plane does not have as much thrust, and weapon drag is more pronounced. This makes missions harder, but also provides a better approximation of flying a modern F-16 in a real-world combat situation.

To activate the optional dynamics, go to the option screen (ALT-O). Select FLIGHT. Select REALISTIC. See *Sudden Death* for more information on setting your options.

When this option is selected, realistic flight dynamics are applied to missions in *Strike Commander* as well as those in *Tactical Operations*.

CREDITS

PROGRAMMING

Conversation system changes	Scott Biggs, Jason Templeman
Character transfer	Peter Shelus
Gameflow changes	Peter Shelus, Jason Yenawine, Scott Biggs
Install program	Scott Biggs
Optional dynamics support	Jason Yenawine
F-22 code additions	Peter Shelus
Rudder pedal support	Jason Yenawine
Bug tracking system	Frank Savage
General MIDI code	Scott Biggs

AUDIO

Digital effects processing	John Tipton, Kirk Winterrowd
General MIDI processing	Randy Buck, Laura Barratt, Jo Olivier, Stretch Williams

ADDITIONAL VOICES

Ari, Maxwell	Michael Stuart
Kodiak	Harry Porter
Ursa-1	Celso Martinez

ART

Source Art	Bruce Lemons, Craig Halverson, Chris Douglas, Jake Rogers, Paul Steed, Sean Murphy
3-D rendering	Sean Murphy
Cinematic animations	Sean Murphy, David Lawell, Tom Evans
Character animations	Tom Evans, David Lawell
Planes and vehicles	Paul Steed, Sean Murphy, Tom Evans

PACKAGING

Box cover	Sean Murphy
Box design	Craig Miller
Reference card	Prem Krishnan
Editing	Melissa Mead

QUALITY ASSURANCE

Lead Tester	Charles Angel
Testing	Don Derouen, Forest Yule, Russell Byrd, Jeremy Mappus

DESIGN

Outline	Prem Krishnan, Tim Ray
Gameflow	Prem Krishnan, Peter Shelus
Conversations	Jeff Shelton, Ben Potter, Prem Krishnan, Tim Ray
Map design	Tim Ray
Missions	Ben Potter, Jeff Shelton, Prem Krishnan, Tim Ray
Vehicle data	Tim Ray, Prem Krishnan, Jeff Shelton

ADMINISTRATIVE

Project Leader and Assistant Producer	Prem Krishnan
Production Assistant	Roswitha Shoemake
Associate Producer	Jean-Marc Chemla
Producer	Chris Roberts

Special thanks to everyone on the Strike Commander team!

STRIKE COMMANDER™: TACTICAL OPERATIONS™
GUIDE D'INSTALLATION

INSTALLATION RAPIDE

1. Allumez votre ordinateur et attendez l'invite DOS.
2. Insérez la disquette 1 *Tactical Operations* dans un lecteur.
3. Tapez la lettre du lecteur choisi (A: ou B:), puis appuyez sur ENTRÉE.
4. Tapez INSTALL, puis appuyez sur ENTRÉE. Le programme d'installation commence.
5. Choisissez le type d'installation que vous souhaitez à partir des menus d'installation.
6. Lorsqu'on vous le demande, vérifiez la destination de l'installation.
7. Après quoi, l'installation s'exécute. Vous devez périodiquement changer de disquettes aux invites du programme d'installation.

MATÉRIEL REQUIS

Tactical Operations nécessite *Strike Commander* pour fonctionner. Une installation partielle de *Strike Commander* suffit à installer et à lancer *Tactical Operations.*

Les besoins de mémoire et de matériel sont les mêmes pour *Tactical Operations* et *Strike Commander*, à cette exeption près: la version complète de *Tactical Operations* nécessite 11 Mo d'espace libre de plus que *Strike Commander*, contre 7 Mo pour la version partiellement installée.

Strike Commander et *Tactical Operations* acceptent l'utilitaire de compression du disque *Doublespace* sur DOS 6.0.

MENU INSTALLATION

Full Installation. (Installation complète).Cette option permet installer la version entière de *Tactical Operations* ur le disque et dans le répertoire que vous avez défini.

Partial Installation. (Installation partielle).Cette option vous permet d'installer une partie de *Tactical Operations* sur votre disque. Ainsi, vous économisez de l'espace sur votre disque mais le jeu s'arrête périodiquement pour décharger et recharger des parties du jeu.

Abort Installation. (Suspendre l'installation). Cette option vous permet d'annuler le processus d'installation.

Is This The Correct Path ? (Est-ce le chemin correcte ?)Après avoir défini votre mode d'installation, un message vous invite à vérifier le chemin de destination de l'installation.

Si vous sélectionnez YES (OUI), *Tactical Operations* est installé dans le répertoire défini.

Si vous sélectionnez NO (NON), vous devez entrer la destination de l'installation. Ensuite, il vous est demandé de vérifier à nouveau votre destination.

Tactical Operations n'est pas un jeu autonome. Vous devez l'installer dans le même répertoire que *Strike Commander*.

Tactical Operations actualise automatiquement *Strike Commander* . Ainsi, les caractéristiques de *Tactical Operations* sont disponibles dans les missions *Strike Commander*. Vos jeux enregistrés restent intacts.

Si vous voulez réinstaller *Strike Commander*, vous devez également réinstaller *Tactical Operations*. Cependant si vous ne changez que la configuration (carte sonore, etc.) ce n'est pas nécessaire.

AIDE EN LIGNE

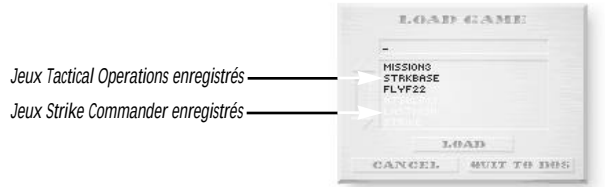
Appuyez sur F1 pour avoir accès à l'aide en ligne d'installation de *Tactical Operations* .

LANCER TACTICAL OPERATIONS

Pour lancer *Tactical Operations*, tapez SCTO1 à l'invite DOS. Si vous sélectionnez LOAD GAME (charger jeu) à partir du menu de démarrage de *Tactical Operations*, vous verrez deux types de jeux enregistrés. Les jeux enregistrés en noir sont les jeux *Tactical Operations*..Vous procédez de la même façon pour charger *Tactical Operations*,et *Strike Commander*.

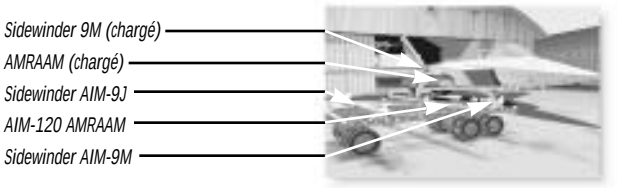
TRANSFÉRER VOTRE PERSONNAGE DE *STRIKE COMMANDER*

Vous pouvez transférer votre personnage de *Strike Commander* sur *Tactical Operations* .Si vous sélectionnez LOAD GAME (charger jeu) à partir du menu de démarrage, les jeux enregistrés en blanc sont les jeux de *Strike Commander* . Sélectionnez un de ces jeux, le nom de votre personnage, le code et les bilans sont transféres. Le jeu *Strike Commander* n'est pas affecté. Vous n'avez pas accès aux jeux *Strike Commander* enregistrés à partir de l'écran Barracks Option de *Strike Commander*.



CHARGER DES ARMES SUR LE F-22 *LIGHTNING II*

Dans *Tactical Operations*, vous pouvez vous lancer dans des missions à bord du F-22 *Lightning II*. Cet avion peut transporter un maximum de 2 AMRAAM et 2 Sidewinders (soit -J ou -M). Aucune autre arme ne peut être chargée étant donné que cet avion puisqu'ils'agit d'un avion d'interception. Lorsque vous partez en mission avec cet avion, sa charge par défaut est sa charge totale. Si vous souhaitez modifier cette charge, cliquez sur les armes chargées de l'avion, comme dans *Strike Commander*.



L'emport par défaut fonctionne de la même façon que dans *Strike Commander*. Si les armes par défaut ne sont pas disponibles dans votre stock, c'est qu'elles ne sont pas chargées. Si lors de votre mission vous ne les utilisez pas, elles sont ajoutées à votre stock à votre retour.

Les armes sont chargées sous l'aile.

PÉDALE DE DIRECTION / SECOND JOYSTICK

Pour utiliser des pédales de direction ou un second joystick afin de contrôler la déviation de votre avion :

- Assurez-vous que l'unité de pédale ou le second joystick soit relié à votre machine.
- Allez à l'ecran option (Alt-O). Sélectionnez FLIGHT (VOL), puis RUDDER PEDALS (PÉDALES DE DIRECTION).

Les pédales de direction ne changent en rien les commandes de déviation , (virgule) et . (point) mais sont représentent une autre façon de piloter.

DYNAMIQUE

Tactical Operations permet de voler dans des conditions très réelles. Votre avion n'a pas autant de dynamisme et la manipulation des armes est moins évidente, ce qui rend les missions plus difficiles mais donne cependant une meilleure idée de ce qu'est le pilotage d'un F-16 en situation réelle de combat.

Pour activer l'option dynamique, allez à l'écran option (Alt-O). Sélectionnez FLIGHT(VOL)puis, REALISTIC (RÉALISME). Une nouvelle fois, reportez-vous à *Sudden Death* .

Lorsque cette option est sélectionnée, la dynamique de vol réel est appliquée pour les missions de *Strike Commander* et*Tactical Operations*.

REMERCIEMENTS

PROGRAMMATION

Changements de système de conversation	Scott Biggs, Jason Templeman
Transfert de personnage	Peter Shelus
Changements de fluidité	Peter Shelus, Jason Yenawine, Scott Biggs
Programme d'installation	Scott Biggs
Option support dynamique	Jason Yenawine
Ajouts code F-22	Peter Shelus
Support pédale de direction	Jason Yenawine
Système anti-virus	Frank Savage
Code MIDI	Scott Biggs

AUDIO

Traitement des effets numériques	John Tipton, Kirk Winterrowd
Traitement MIDI	Randy Buck, Laura Barratt, Jo Olivier, Stretch Williams

VOIX SUPPLÉMENTAIRES

Ari, Maxwell	Michael Stuart
Kodiak	Harry Porter
Ursa-1	Celso Martinez

ART

Art	Bruce Lemons, Craig Halverson, Chris Douglas, Jake Rogers, Paul Steed, Sean Murphy
Interprétation 3-D	Sean Murphy
Animations cinématiques	Sean Murphy, David Lawell, Tom Evans
Animationspersonnage	Tom Evans, David Lawell
Avions et véhicules	Paul Steed, Sean Murphy, Tom Evans

COFFRET

Couverture du ccffret	Sean Murphy
Conception du coffret	Craig Miller
Carte de référence	Prem Krishnan
Edition	Melissa Mead

ASSURANCE QUALITÉ

Directeurs des essais	Charles Angel
Essais	Don Derouen, Forest Yule, Russell Byrd, Jeremy Mappus

CONCEPTION

Esquisse	Prem Krishnan, Tim Ray
Fluiditité	Prem Krishnan, Peter Shelus
Conversations	Jeff Shelton, Ben Potter, Prem Krishnan, Tim Ray
Conception carte	Tim Ray
Missions	Ben Potter, Jeff Shelton, Prem Krishnan, Tim Ray
Données véhicule	Tim Ray, Prem Krishnan, Jeff Shelton

ADMINISTRATION

Chef de projet et producteur assistant	Prem Krishnan
Assistant de la production	Roswitha Shoemake
Producteur associé	Jean-Marc Chemla
Producteur	Chris Roberts

Un grand merci à toute l'équipe de *Strike Commander* .

STRIKE COMMANDER™: TACTICAL OPERATIONS™
INSTALLATIONSANLEITUNG

SCHNELLINSTALLATION

1. Schalten Sie Ihren Computer ein, und warten Sie auf ein DOS-Prompt.
2. Schieben Sie die Diskette 1 von *Tactical Operations* in ein Diskettenlaufwerk ein.
3. Geben Sie den Buchstaben dieses Laufwerks (A: oder B:) ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.
4. Tippen Sie INSTALL ein, und drücken Sie danach die EINGABETASTE. Dies startet das Installationsprogramm.
5. Wählen Sie die von Ihnen gewünschte Installationsart in den Installationsmenüs.
6. Prüfen Sie auf die entsprechende Aufforderung hin den Bestimmungsort der Installation.
7. Nach Abschluß dieses Schrittes wird die Installation durchgeführt. Von Zeit zu Zeit müssen Sie die Disketten auswechseln; in diesem Fall macht das Installationsprogramm Sie durch ein Prompt darauf aufmerksam.

ANFORDERUNGEN

Um *Tactical Operations* zu betreiben, wird *Strike Commander* benötigt. Eine Teilinstallation von *Strike Commander* genügt, um *Tactical Operations* zu installieren und zu betreiben.

Tactical Operations hat dieselben Speicher- und Hardwareanforderungen wie *Strike Commander* jedoch mit der folgenden Ausnahme: Eine vollständig installierte Version von *Tactical Operations* benötigt weitere 11 MB Speicherplatz zusätzlich zu den Speicheranforderungen von *Strike Commander*. Eine Teilinstallation von *Tactical Operations* benötigt zusätzlich zu *Strike Commander* weitere 7 MB.

Sowohl *Strike Commander* als auch *Tactical Operations* unterstützen die *DoubleSpace* Diskettenverdichtungsfunktion DOS 6.0.

INSTALLATIONSMENU

Full Installation (Vollinstallation). Mit dieser Option wird versucht, *Tactical Operations* auf der Festplatte und in dem Verzeichnis Ihrer Wahl zu installieren.

Partial Installation (Teilinstallation). Diese Option ermöglicht Ihnen eine Teilinstallation von *Tactical Operations* auf Ihrer Festplatte. Mit der Option wird Speicherplatz auf Ihrer Festplatte gespart, hingegen muß das Spiel in gewissen Abständen unterbrochen werden, da Teile des Spiels entkomprimiert und neu komprimiert werden müssen.

Abort Installation (Installation abbrechen). Mit dieser Option können Sie den Installationsvorgang unterbrechen.

Is This The Correct Path? (Ist dies der richtige Pfad?) Nachdem Sie die Installationsart bestimmt haben, erscheint die Anweisung zur Bestätigung des Bestimmungspfades der Installation.

Wenn Sie YES (JA) wählen, wird *Tactical Operations* in das angebotene Verzeichnis installiert.

Wenn Sie NO (NEIN) wählen, werden Sie angewiesen, den Bestimmungsort für die Installation anzugeben. Nach der Wahl des Bestimmungsortes werden Sie erneut zur Bestätigung aufgefordert.

Tactical Operations ist kein Stand-alone-Spiel, es muß in dasselbe Verzeichnis wie *Strike Commander* installiert werden.

Tactical Operations ersetzt automatisch Ihre ausführbare Datei von *Strike Commander.* Dadurch sind die aktualisierten Funktionen von *Tactical Operations* auch für Ihre *Strike Commander*-Einsätze verwendbar. Ihre gespeicherten Spiele werden nicht beeinträchtigt.

Sollten Sie je *Strike Commander* neu installieren müssen, muß auch *Tactical Operations* neu installiert werden. Eine Neuinstallation von *Tactical Operations* ist nicht nowendig, wenn nur die Konfiguration (Soundkarte, etc.) geändert wird.

ONLINE-HILFE

Drücken Sie F1, um die Online-Installationshilfe von *Tactical Operations* aufzurufen.

BETREIBEN VON TACTICAL OPERATIONS

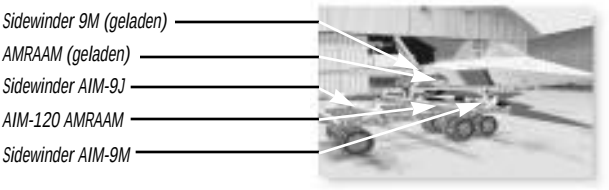
Um *Tactical Operations* zu betreiben, geben Sie am DOS-Prompt SCTO1 ein. Wenn Sie LOAD GAME (Spiel laden) vom Startup-Menü in *Tactical Operations* gewählt haben, erkennen Sie zwei Arten von gespeicherten Spielen. Die in Schwarz aufgelisteten Spiele wurden in *Tactical Operations* gespeichert. Ein *Tactical Operations*-Spiel wird auf die genau gleiche Art geladen wie ein *Strike Commander*-Spiel.

ÜBERNEHMEN DER SPIELFIGUR AUS *STRIKE COMMANDER*

Sie können Ihre Figur aus jedem in *Strike Commander* gespeicherten Spiel für *Tactical Operations* übernehmen. Wenn Sie LOAD GAME (Spiel laden) vom Startup-Menü in *Tactical Operations* gewählt haben, sind die in *Strike Commander* gespeicherten Spiele weiß. Wählen Sie eines dieser Spiele, und die Statistik betreffend Namen, Geheimcode und Trefferverzeichnis Ihrer Figur werden von dem gewählten *Strike Commander*-Spiel in ein neues *Tactical Operations*-Spiel übernommen. Das von Ihnen gewählte *Strike Commander*-Spiel wird davon nicht beeinträchtigt. (Ihre in *Strike Commander* gespeicherten Spiele sind nicht über den Optionen-Bildschirm Barracks ("Kaserne")von *Tactical Operations* einsehbar.)

LADEN VON WAFFEN AUF DER F-22 *LIGHTNING II*

In *Tactical Operations* haben Sie Gelegenheit, mit der F-22 *Lightning II* Einsätze zu fliegen. Die F-22 kann bis zu zwei AMRAAMs und zwei Sidewinders (entweder -J oder -M) tragen. Die Ladung weiterer Waffen ist nicht möglich, da dies ein ausgesprochener Luft-Abfangjäger ist. Bei jedem mit diesem Flugzeug geflogenem Einsatz ist die volle Zuladung als Standard vorgegeben. Wenn Sie die Ladung verändern möchten, klicken Sie genau wie in *Strike Commander* auf die im Flugzeug geladenen Waffen.



Standardladungen werden genau wie in *Strike Commander* behandelt. Sind die Standardwaffen in Ihrem Inventar nicht vorhanden, so werden sie nicht geladen. Bei Nichtgebrauch während eines Einsatzes werden sie bei Ihrer Rückkehr wieder in Ihr Inventar abgelegt.

Die Waffen werden unter dem Flügel bei der Aufnahmeluke geladen.

STEUERRUDER / ZWEITER JOYSTICK

So benutzen Sie Steuerruder oder einen zweiten Joystick, um Kursabweichungen Ihres Flugzeuges zu kontrollieren:

- Vergewissern Sie sich, daß die Steuereinheit bzw. der zweite Joystick an Ihr Flugzeug angeschlossen ist.
- Gehen Sie zum Optionen-Bildschirm (Alt-O). Wählen Sie FLIGHT (FLUG). Wählen Sie RUDDER PEDALS (STEUERRUDER).

Die Benutzung von Steuerrudern stellt keine Beeinträchtigung der Kurskorrektursteuerungen mit , (Komma) und . (Punkt) dar, sondern liefert Ihnen bei entsprechender Hardware-Ausrüstung eine Alternative.

REALISTISCHE DYNAMIK

Mit *Tactical Operations* können Sie unter realistischeren Bedingungen fliegen. Ihre Maschine verfügt über weniger Schubkraft, und der Strömungswiderstand der Waffen ist ausgeprägter. Dadurch wird der Einsatz erschwert, aber Sie erhalten ein wirklichkeitsgetreueres Bild einer modernen F-16 in einer realistischen Kampfsituation.

Die zusätzliche Dynamikoption wird auf dem Optionen-Bildschirm (Alt-O) eingeschaltet. Wählen Sie FLIGHT (FLUG). Wählen Sie REALISTIC (REALISTISCH). Weitere Hinweise über die Einstellung der Optionen finden Sie wiederum unter *Sudden Death*.

Bei Wahl dieser Option wird die realistische Flugdynamik sowohl bei *Strike Commander*- als auch bei *Tactical Operations*-Einsätzen angewandt.

MITARBEITER

PROGRAMMIERUNG

Konvertierung Systemänderungen	Scott Biggs, Jason Templeman
Figurenransfer	Peter Shelus
Änderungen des Spielablaufs	Peter Shelus, Jason Yenawine, Scott Biggs
Installationsprogramm	Scott Biggs
Zusätzliche Dynamikunterstützung	Jason Yenawine
F-22-Kodezusätze	Peter Shelus
Steuerruderunterstützung	Jason Yenawine
Ausmerzung von Programmfehlern	Frank Savage
Allgemeiner MIDI-Kode	Scott Biggs

AUDIO

Bearbeitung der Digitaleffekte	John Tipton, Kirk Winterrowd
Allgemeine MIDI-Bearbeitung	Randy Buck, Laura Barratt, Jo Olivier, Stretch Williams

ZUSÄTZLICHE STIMMEN

Ari, Maxwell	Michael Stuart
Kodiak	Harry Porter
Ursa-1	Celso Martinez

KÜNSTLERISCHE GESTALTUNG

Künstlerische Beratung	Bruce Lemons, Craig Halverson, Chris Douglas, Jake Rogers, Paul Steed, Sean Murphy
3-D-Wiedergabe	Sean Murphy
Filmanimation	Sean Murphy, David Lawell, Tom Evans
Figurenanimation	Tom Evans, David Lawell
Flugzeuge und Fahrzeuge	Paul Steed, Sean Murphy, Tom Evans

VERPACKUNG

Verpackung	Sean Murphy
Verpackungsdesign	Craig Miller
Referenzkarte	Prem Krishnan
Redaktion	Melissa Mead

QUALITÄTSKONTROLLE

Testleitung	Charles Angel
Produktetests	Don Derouen, Forest Yule, Russell Byrd, Jeremy Mappus

DESIGN

Entwurf	Prem Krishnan, Tim Ray
Spielablauf	Prem Krishnan, Peter Shelus
Dialoge	Jeff Shelton, Ben Potter, Prem Krishnan, Tim Ray
Kartenentwurf	Tim Ray
Einsätze	Ben Potter, Jeff Shelton, Prem Krishnan, Tim Ray
Technische Daten Fahrzeuge	Tim Ray, Prem Krishnan, Jeff Shelton

VERWALTUNG

Projektleitung und Produktionsassistenz	Prem Krishnan
Produktionsassistenz	Roswitha Shoemake
Co-Produktion	Jean-Marc Chemla
Produktion	Chris Roberts

Besonderen Dank an alle Mitglieder des *Strike Commander*-Teams!